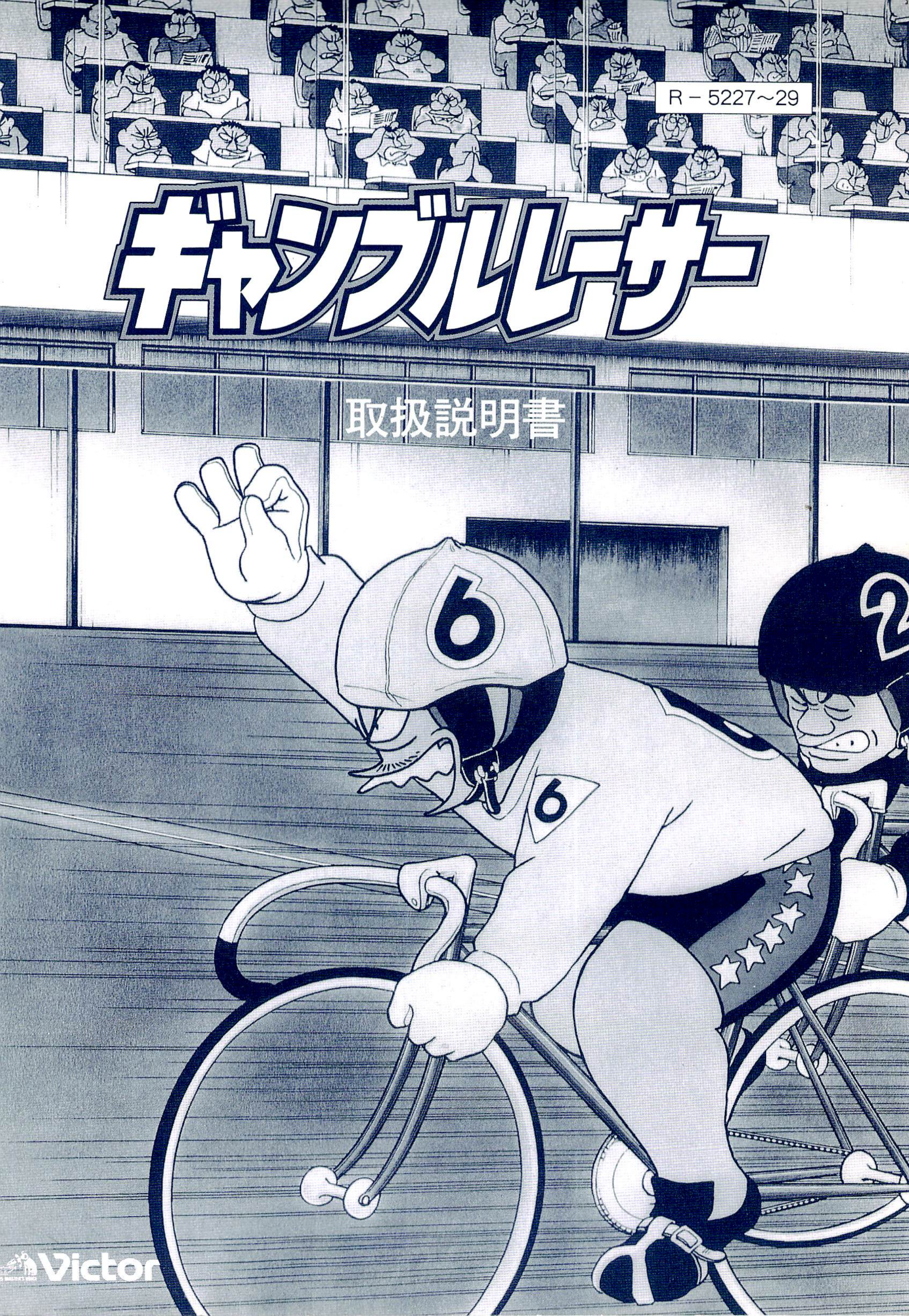
R－5227～29

ギャンブルレーサー

取扱説明書



Victor

目次

1 ☆ はじめに

このたびは
[ギャンブルレーサー]をお買い上げいただき、
誠にありがとうございました。

1.1 パッケージの内容

このパッケージには以下のものが入っています。

- ディスク1（システムディスク）―――1枚
- ディスク2（プログラムディスク）―――1枚
- ディスク3（セーブディスク）―――1枚
- 取扱い説明書 ―――1冊（本書）

パッケージを開封した時点でのディスク3は、MS－DOSでフォーマットされただけのディスクであり、ゲームの保存により初めてデータが記憶されます。したがって、市販のフロッピーディスクをセーブディスクとして代用できますが、その際はこのマニュアルの「2.起動編」と「3.操作編」をご熟読の上お使い下さい。

※MS－DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

1.2 ゲームの概要

[ギャンブルレーサー] の世界へようこそ！

田中誠氏作の漫画『ギャンブルレーサー』は、競輪という珍しい題材を取り上げ、その世界や周囲の人々を（多少の誇張はあるにしても）実にリアルに描写しているということで、競輪ファンに熱狂的な支持を受けています。

このゲームは、パソコンの中に、同じ様にリアルな競輪を取り巻く世界を構築しようという競輪シミュレーションゲームです。

1.3 ゲームの目的

このゲームでは、プレーヤーが選手として競走に参加する「選手モード」と、レース結果を推理して車券を購入する「車券師モード」の2つが選択できます。

「選手モード」でプレイする場合は、井上 茂徳、滝澤 正光、坂本 勉、鈴木 誠、吉岡 稔真、神山 雄一郎、関 優勝の各選手のなかから一名を選択し、自分がその選手になってレースに参加します。また、「車券師モード」では、競輪客「東村山の吉田」として車券を買い、的中させて稼いでいきます。なお、マンガのキャラクター「売二（うりふたつ）」が選手として登場しますが、本ゲームではプレイヤーが選択することはできません。

「選手モード」では、普段はバンク練習や街道練習、合宿などの練習活動を通じて実力を高めていきます。そしてレースでは練習によって培われた実力を発揮し、上位に食い込んで競走得点を稼ぎ、上位に上がることが目的となります。最終的には年末を飾るビッグイベントである「KEIRINグランプリ」で勝利することが最大目標です。

KEIRINグランプリに出場できるのは、その年に行われる特別競輪の優勝者と、賞金獲得上位者からです。

また、「車券師モード」では決められた資金（¥10,000）からスタートし、最初は近場の競輪場で車券を買い遠征資金を稼ぎ出しながら、最終的に全国50カ所の競輪場全てに行って車券を買うことが目標となります。
この間に資金が底をつくと破産となり、ゲームオーバーとなります。

選手として、あるいは車券師として、競輪の世界を存分に堪能して下さい。

2 ☆ 起動編

2.1 ゲームの起動と終了

2.1.1 起動方法

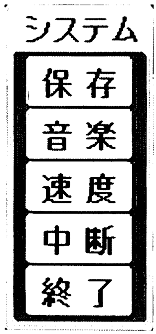
パソコン本体の電源がOFFになっていることを確認してから、ドライブ1にディスク1を、ドライブ2にディスク2をセットし、電源をONにして下さい。
［企画・開発プログレス］のロゴが表示され、ディスプレイ画面の選択がされるとオープニングのデモが流れます。
デモ画面でマウスの左クリックまたは[⏎]を押すとデモは終了します。
デモが終了すると「Aにディスク3をセットして下さい」とメッセージがでますので、これに従ってMS－DOSでフォーマット済みのフロッピーディスクと入れかえをして、左クリックあるいは[⏎]を押して下さい。ゲームはこの状態で進行します。

※ ノート型パソコンをお使いの方
ディスク1をFDドライブで、ディスク2をRAMにコピーしてRAMドライブで使用して下さい。
その際に「システム起動装置」、「ドライブ1の指定」をFDに設定されているか確認して下さい。
なお、RAMコピー、モード設定などの操作は、パソコン本体の取扱説明書を参照して下さい。

※ デモ画面からメイン画面まで行かずに止まってしまう場合
フロッピーディスクでプレイされている方で、外付けFDドライブをご使用の場合は、ディスク1を入れるFDドライブがドライブ1に設定されているか確認して下さい。
ハードディスクでプレイされている方でFM音源内蔵の機種にもかかわらずデモ画面のBGMが鳴らない場合、FM音源ボードとハードディスクなどの周辺機器の割り込み番号が重なっていないか確認して下さい。
上記にあてはまらない場合もアクセラレータボードなどの周辺機器の設定を確認して下さい。

2.1.2 終了方法

システムウィンドウの「中断」または「終了」を選択すると、メッセージが表示され、ゲームが終了します。



なお、「中断」または「終了」ではデータは保存されません。
「中断」、「終了」、データの保存については 3.4 システム設定を参照して下さい。

※ 注意
ハードディスクでプレイした場合は必ず終了メッセージが表示されてから電源を切って下さい。
ディスクの読み書きをおこなっている最中に電源を切ると、ハードディスクの内容が破壊される可能性があります。

2.2 ハードディスクへのインストール

［ギャンブルレーサー］はお手持ちのハードディスクに組み込んでプレイすることができます。
ハードディスクへのインストールおよびハードディスクからゲームを起動するにはMS－DOSの知識が必要です。
もしもこの章を読んでも意味がわからない場合はMS－DOSのマニュアルを熟読して下さい。
またそれまではハードディスクにはインストールしないで下さい。

2.2.1 インストールに必要なハードディスクの条件

・Ver.3.0以上のMS－DOSで初期化されたハードディスクがパソコンに接続あるいは内蔵されていること。
・ハードディスク上に約4MB以上の空き容量があること。

2.2.2 インストール手順

① ハードディスクからMS－DOSを起動します。
② ［ギャンブルレーサー］のディスク1をドライブに挿入します。
ドライブが2つある場合はどちらに入れてもかまいません。
③ DOSのカレントをそのドライブに変更します。
【例】ディスクを入れたドライブがBに割り当てられている場合キーボードから
B：[↵] と入力します。
④ 以下の例のようにインストール・コマンドを入力し[↵]を押して下さい。メッセージを確認すると、自動的にインストールが始まります。
【例】Bドライブにフロッピーディスクを入れ、

A ドライブのハードディスクにインストールするとき。

B > GRINST↵

⑤ ディスク1のインストールが終了すると
「ディスクをディスク2に差しかえて下さい」と表示されますので、指示に従ってディスクを入れかえて下さい。
⑥ やがて終了メッセージが表示されインストールが完了します。

2.2.3 ハードディスクからの起動

① [ギャンブルレーサー] のディスク1をドライブ1にセットして下さい。
※不法コピー防止対策のものです。ご面倒でもオリジナルディスクをセットして下さい。
② ディレクトリをルートから¥GRへ移し、 GR と入力し、↵を押して下さい。
ゲームが始まります。

【例】インストールしたハードディスクがAドライブの場合。

A > CD　¥GR↵
A > GR↵

※「メモリ不足のため起動できませんでした」と表示された場合
[ギャンブルレーサー] を起動するのに必要なメモリが確保されていないと、このアラームが表示されます。
この場合は、CONFIG.SYSを変更するなどしてメモリのフリーエリアを増やしてから再実行して下さい。
ただし、MS－DOSの知識のない方は、不用意にCONFIG.SYSファイルを変更しないで下さい。

※インストールの際の注意事項
インストール方法および使用法を誤るとハードディスクの内容を破壊することも考えられます。
万一に備え、事前にハードディスクのバックアップを取っておくことをお勧めします。
なお、[ギャンブルレーサー] の使用またはインストール作業によりハードディスクになんらかの障害が発生した場合でも、弊社では責任を負いかねます。

以上のことをご了承の上、注意してインストール作業をおこなって下さい。

※WINDOWSおよびMS－DOS Ver.5のタスクスワップには対応しておりません。
MS－DOS Ver.5をご使用されている方は、タスクスワップをオフにして設定して下さい。

※WINDOWS3.1インストール済みのパソコンをお使いの方
インストールやゲームの起動はWINDOWSを終了してからMS－DOSのコマンドライン上でおこなって下さい。
なお、PC－9821CanBeシリーズなどWINDOWSを終了すると自動的に電源がOFFになる機種があります。それらの機種をお使いの方は電源がOFFにならないよう設定を変更して下さい。

2.3 操作方法

［ギャンブルレーサー］は、キーボードおよびマウスのどちらでも操作することができます。キーボードではマウスにくらべ操作性がやや劣ります。

2.3.1 マウス

ゲーム中での一般的な操作方法です。

マウスカーソルの移動と項目の選択
マウスを動かすと画面上に△で表示されるマウスカーソルがそれに合わせて画面上を移動します。

項目の決定
項目が選択されているときにマウスの左ボタンを1回押します。
これを左クリックといいます。
するとその選択された項目が決定されます。

キャンセル
画面を前に戻したいときや、取り消しをしたいときは、マウスを右クリックします。

スクロール
画面上で▲，や▼，を選択し、左クリックすると項目が上下にスクロールします。

2.3.2 キーボード

キーボードで操作する場合は矢印キーあるいはテンキーでマウスカーソルを移動します。
［↵］がマウスの左クリックに、［ESC］キーが右クリックにそれぞれ対応します。

3 ☆ 操作編

3.1 ゲーム開始

オープニングデモが終わった後にデータ選択ウィンドウが表示されます。



このウィンドウでは、保存データからゲームを継続するのか、新規にゲームを開始するのか選択します。

3.1.1 新規ゲーム

新規ゲームを選択すると、キャラクター選択画面になります。



ここで、自分がゲームで使用するキャラクターを選択します。

選手にはそれぞれ能力値に個性がありますので、好みに合った選手を選択して下さい。

なお左上隅にいる、漫画の主人公である「関 優勝」は、最初の能力値が他の選手と比べて低いです。このキャラクターはゲームに慣れてからトライした方がいいかもしれません。

右下隅の「吉田」を選ぶと、「車券師」モードのゲームになります。

3.1.2 ゲーム再開

有効な保存データを選択すると、保存されていたところからゲームが再開されます。

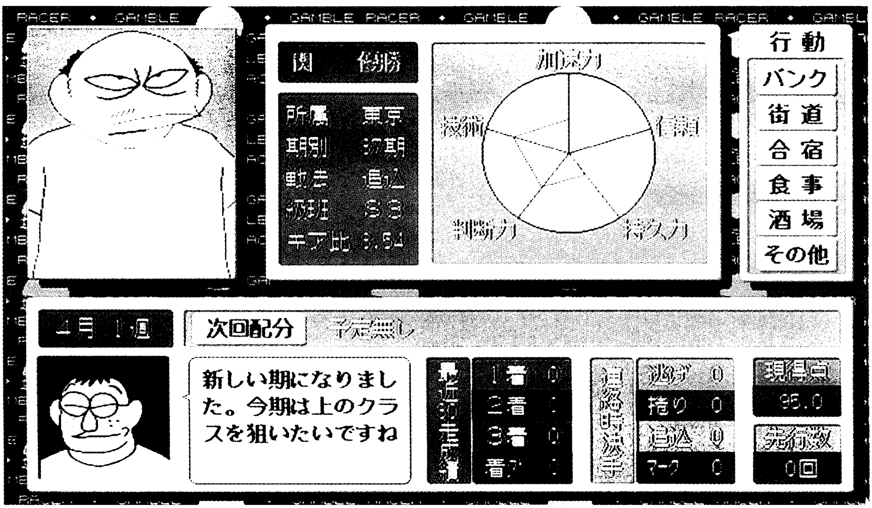
3.2 選手モード

選手モードでは、4月からゲームスタートとなります。

欠場明けという設定で、持っている実力よりは低いランクからのスタートになりますが、頑張って上のクラスを目指して下さい。

3.2.1 選手個別画面（メイン画面）

ゲームでの中心になる画面です。



「所属」　その選手の登録都道府県です。

「期別」　競輪学校卒業年度です。競輪学校は年に二度、生徒募集を行っており、一度の募集で75人の生徒を集め、10カ月間の訓練が行われています。

「戦法」　得意の決まり手です。「先捲(まくり)」であれば先行および捲り、「捲差」であれば

捲りおよび差し（追込）です。

「級班」　現在の所属級班です。本ゲームではS級のみでの構成になっていますので、S1・S2・S3のいずれかとなります。

「ギア比」競走用自転車のギアの倍率です。ギア比が高いほど、踏み出しの際に大きな力が必要となり、機動力が損なわれますが、いったんスピードが乗るとハイスピードを楽に持続させることができます。逆にギア比が低いほど、楽に高回転に持っていくことができますが、ハイスピードを持続させるためには絶えず力を加え続ける必要があります。

競走に必要な各能力値はレーダーグラフに示されています。

「加速力」ダッシュの速さです。このパラメータの大きな選手は「回転型」と呼ばれます。また、このパラメータはギヤ比を小さくすることで大きくなります。

「持久力」ある程度の速度を長い時間維持する能力です。このパラメータの大きな選手は「地脚型」と呼ばれます。また、このパラメータはギヤ比を大きくすることで大きくなります。

「信頼」　同ラインの選手からの信頼度です。このパラメータが大きいとラインの連係がうまく行きます。

「判断力」レースにおいて、タイミングのいい行動をとるために必要な要素です。

「技術」　競走技術です。このパラメータが大きいと、競りになった時に有利になります。

下段は現在の日付と、次回配分（次のレースへの参加）予定、および最近の成績です。

特別競輪以外では、通常は３日間開催ですので、中途欠場がなければ最近30走成績は、直近10場所の成績となります。また、先行した回数も表示しています。

「連絡時決手」連対した時（１着か２着に入ったとき）の決まり手を表しています。これを見ることで最近の得意戦法を知ることができます。

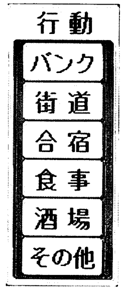
「現得点」　最近30走の平均競走得点です。

「先行回数」　過去30走で最終バックストレッチライン（残り半周ライン）を先頭で通過した回数。この回数が多いほど、脚質的に先行タイプであるといえます。

この他、選手の表情から体調や気分を推測したり、他者からのコメントでゲームを進める上でのヒントが得られることもありますので、注意深く見て下さい。

3.2.2 行動の選択

レースに行かない週は、画面右のメニューからその週の行動を選択します。



(1) バンク

バンク（競輪場の競走路）で行う練習です。

ゲーム中では主に回転練習を中心とし、加速力を上げるのに効果があります。

(2) 街道

街道（一般の道路）で行う練習です。

ゲーム中では主として持久力を養います。

(3) 合宿

同じ地域の選手が一緒に合宿を行うことによって、他選手から技術を学んだりすることができます。

(4) 食事

主に体調をととのえる効果があります。

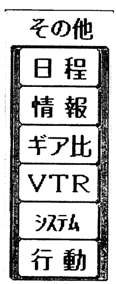
(5) 酒場

他選手との連係を深めたりする効果がありますが。裏目になる可能性もあります。

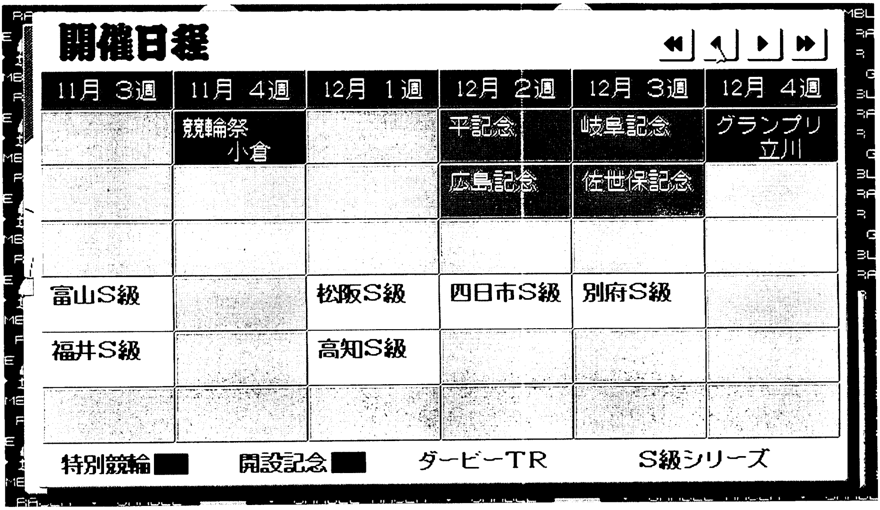
これらの行動の結果は、必ずしも吉と出るとは限りません。
体調などに留意して、効果的な行動を取って下さい。

3.2.3 その他のメニュー

メインのメニューから「その他」を選択すると、メニューが切替わります。



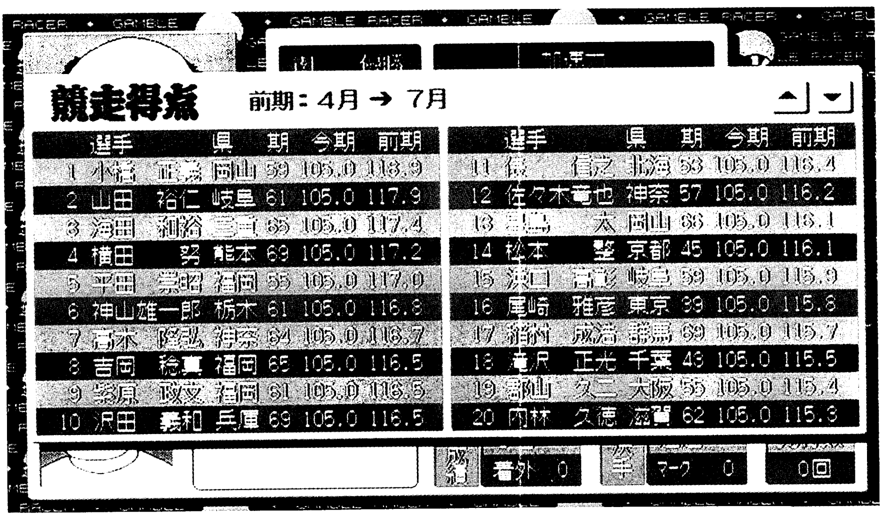
(1) 日程



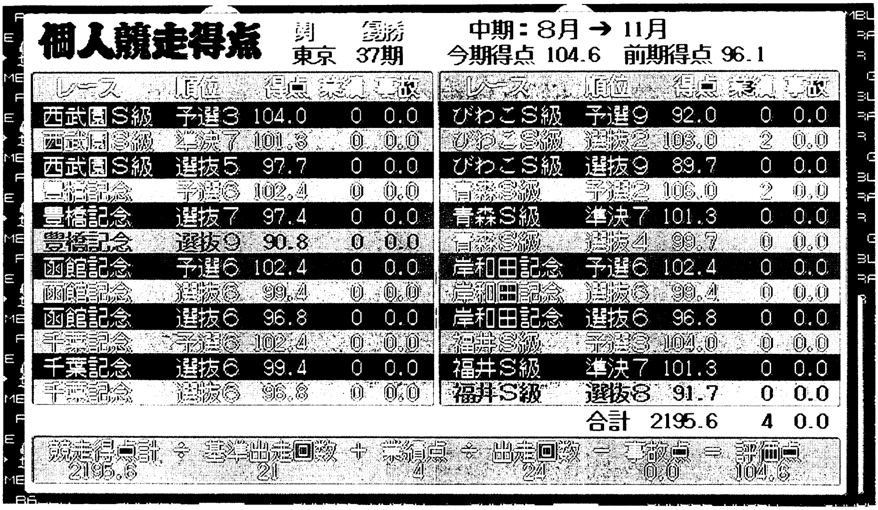
その年のレースの開催日程を表示します。
◀,▶で一週スクロールし、◀◀,▶▶で一月ずつスクロールします。

(2) 情報

○ 競走得点



各選手の前期の競走得点と今期の競走得点を見ることができます。
ここで選手を選択すると個別の詳細を見る事ができます。



(3) ギア比



ギア比を変更する場合はここで行います。

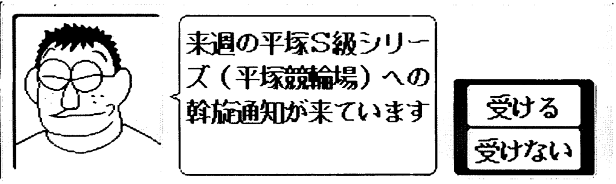
ギア比とは、ペダルの根元についている大ギアと、後輪についている小ギアとの比率をいいます。

ギア比が高い（数字が大きい）ほどスピードの持続が楽になります。逆にギア比が低いほどダッシュがきくようになります。

3.2.4 レースの斡旋(あっせん)

競輪選手は、いつでも好きなレースに出られるわけではなく、主催者からの出場依頼が来なければレースに出る事が出来ません。これを斡旋と言います。

レースの少し前の週に、斡旋通知が来ます。(実際の競輪では、1ヶ月前くらいです)



他に目標のレースがあったり、体調が良くない時には断ることもできますが、自分が出たいレースに必ずしも斡旋されるとは限りません。

自分がS3など下位の級班ですと記念に斡旋されることはあまりありませんし、たとえ斡旋されても、予選からの苦しい戦いを余儀なくされます。

また、期ごとの出走回数をチェックして、出走回数不足にならないように注意して下さい。

3.2.5 レースへの参加

3.2.5.1 検車場



レース週になると、自動的にレース場に行きます。

レース開催中のメインの画面は検車場になります。

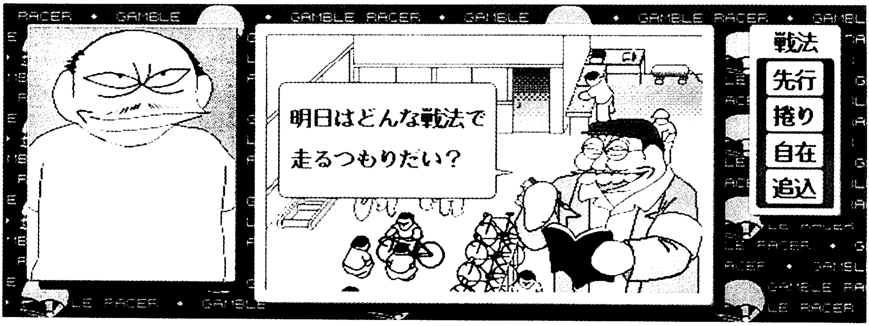
(1) 出走表

翌日の全レースの出走表を見る事ができます。

(2) 前夜版

自分が出走するレースの、予想紙です。他の選手の成績をチェックしたり、コメントを参照したりできます。

(3) 記者



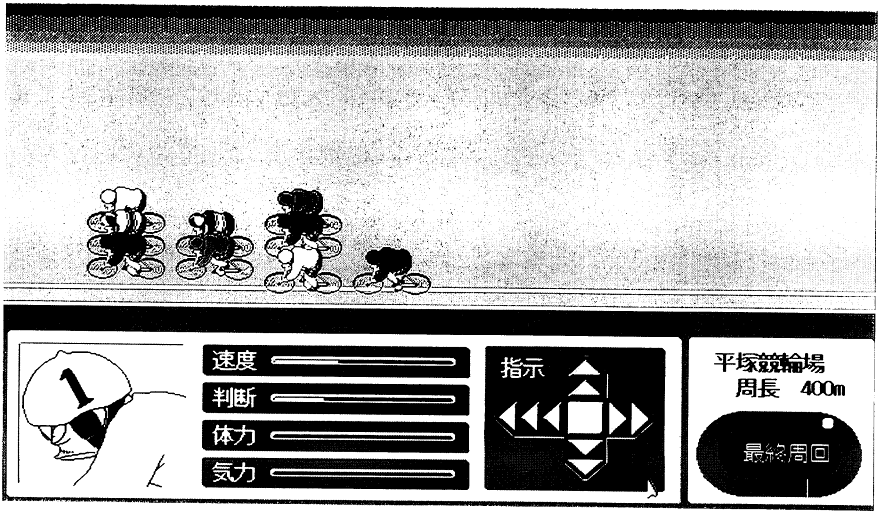
新聞記者から、明日のレースの戦法などについてのインタビューを受けます。ここでのコメントが翌日の予想紙に掲載されます。

(4) 翌日

選択すると翌日となり、いよいよレース開始です。

3.2.5.2 レース

レース開始前に、当日の予想紙と当日オッズが表示され、その後レース画面となります。



「速度」　現在の自分の速度を表わしているゲージです。

「判断」　このゲージは常に増減していてゲージがMAXになった時に、指示が有効になります。メイン画面での判断力のパラメータが大きいほどゲージの増減が速いので、細かく指示ができます。

「体力」　自身の体力の残量です。ある程度の速度で先頭を走ったりすると、急激に減るのがわかると思います。

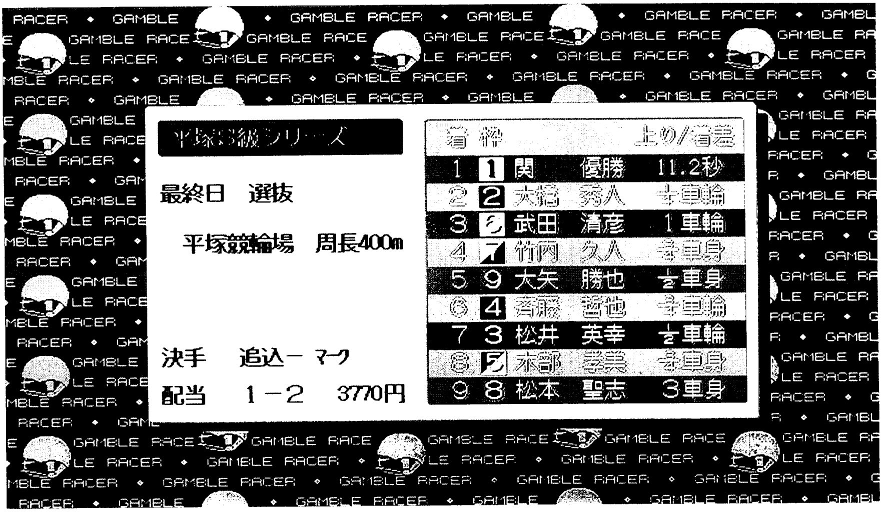
「気力」　　体力が多少残っていても、不利な体勢になって挽回不可能な状態になったりすると、気力が下がって失速します。

「指示」　　自分の選手の動きを指示します。選手は矢印で指示された方向へ動こうとします。指示の段階が増えると、動きが大きくなります。また、◁と△のように指示すれば斜め前への動きなども指示できます。
横方向へ指示した時にその方向に他の選手がいた場合は、その選手をどかすような動きになりますが、違反行為と取られることもありますので、4.6 違反行為と罰則の項を参照して下さい。

「残り周回数」ゴールまで、残り何周かを示します。レースは一般に、序盤はラインで並んで淡々と進み、残り2周（赤板）を過ぎたあたりから駆引きが始まり、残り一周半の打鍾（ジャン）を迎えて一気に動きだします。（競輪場の周長によって、この動き出すタイミングは違います）

3.2.5.3 レース結果

レースが終わると、レース結果が表示されます。



「上り」　上りタイム。最終周回のバックストレッチラインから、ゴールするまでにかかったタイム。つまりラスト半周（400バンクであれば200m）に要したタイムのことです。この場合は1着の選手のみ表示されます。

「着差」　ひとつ上の着の選手との、ゴール線における差を自転車一台を基準として表したものです。1車身差、2車身差というふうに表示します。1車身に満たないものについては3/4車身、1/2車身、1車輪、3/4車輪、1/2車輪、1/4と車輪、1/8車輪、タイヤ差、微差、があります。通常1/8輪差以下は写真判定なります。

「決手」　1着の選手と2着の選手がとった戦法です。

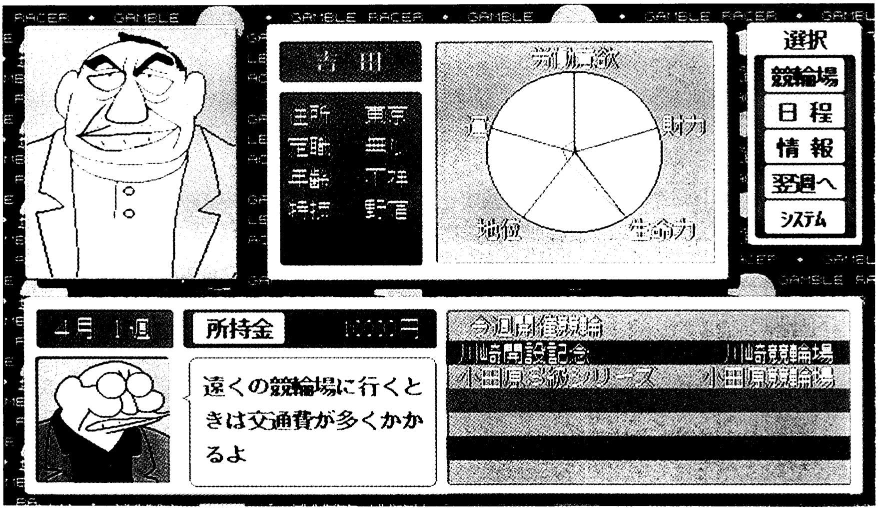
3.3 車券師モード

当初の所持金額は¥10,000ですので、これをいかにやりくりするかが勝負となります。

全国50場を回り終えるまで、車券師としての熱き戦いは続きます。

3.3.1 吉田画面（メイン画面）

車券師モードでの中心になる画面です。



選手モードの時は能力値を見るために意味があったレーダーグラフですが、車券師モードの時はあまり役に立ちません。

競輪客が皆、このようなパラメータというわけではないのでしょうが……。

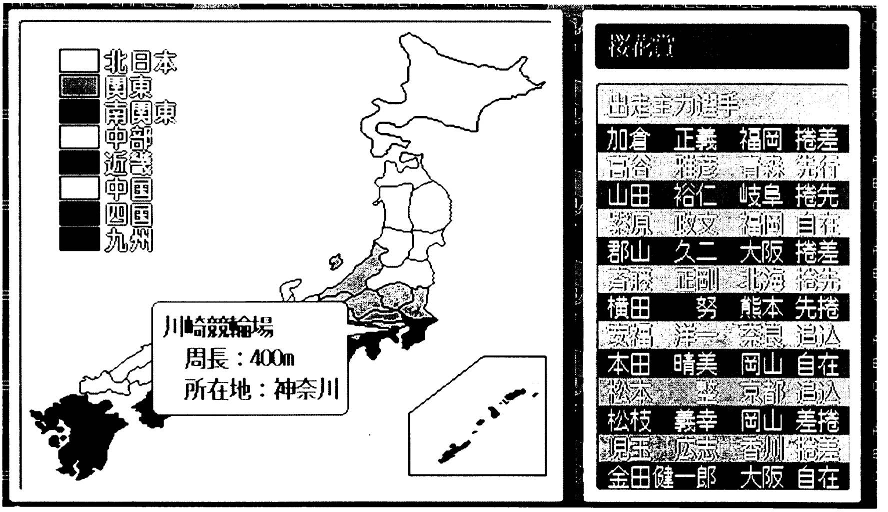
3. 3. 2 処理選択



(1) 競輪場

その週に開催されている競輪場が選択できます。

さらに競輪場を選択すると、開催地と片道の交通費が表示されるので、所持金と相談しながら出かける競輪場を決めます。



(2) 日程・情報

選手モードと同じ機能です。3. 2. 3 その他のメニュー の項を参照して下さい。

(3) 翌週

その週に、いいレースがない時は選択すると何もせずに翌週に進みます。

3.3.3 競輪場

(1) レースの選択

レースの一覧からレースを選択すると、そのレースの予想紙画面になります。

(2) 予想紙の読み方



「連番」　車券を購入する場合の番号です。1番、2番、3番は車番と同じですが、車番の4番、5番は両方とも連番の4番となり、車番の6番、7番、および8番、9番はそれぞれ連番の5番、6番となります。

「車番」　レースに出場する選手の番号です。

「予想」　上位から◎○×▲△の順で連対の可能性を表しています。

「県」　登録都道府県です。ラインを予想する要素となります。

「脚質」　得意とする戦法です。

「先行」　最近先行した回数です。

「得点」　最近の平均競走得点です。その選手の調子がわかります。

「級班」　現在所属する級班です。

「連絡走法」　直近30走で、1・2着した時の決まり手です。

「前走」　前回出場した場所での着順成績です。現在の体調を知る参考になります。

「コメント」　今回のレースに対する作戦などのコメント。ラインを予想する参考になります。

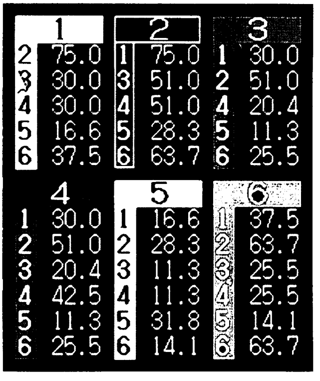
(3) 車券の買い方

このゲームで買える車券は連勝単式のみです。

連勝単式とは、レースの1着2着を着順通りに当てる車券です。

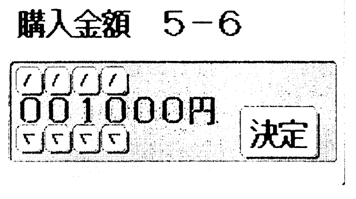
本当の競輪では、午前中のレースは1着2着の順を問わない連勝複式の車券ですが、車券的妙味が薄いため、午前中のレースも連勝単式にするという動きもあります。

また、1着の選手を当てる単勝式や3着までに入る選手を当てる複勝式の車券もありますが、実際は売っていない競輪場も多く、売っていても買う人はほとんどいません。



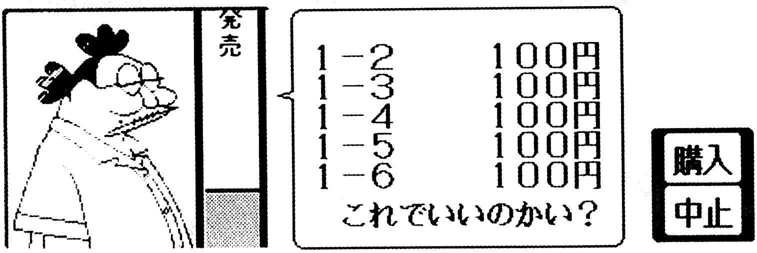
オッズ表示板の中から、自分の買いたい目を選びます。たとえば「1-2」なら一番左上を、「6-6」なら右下にマウスのポインタを合わせてクリックします。

購入金額ウインドウが開きますので、△,▽をクリックすることによって、購入金額を決定します。購入単位は100円単位です。決まったら「決定」をクリックします。



この入力の結果が、購入予定ウィンドウに入ります。

さらに別の買い目も追加する場合は、同様にオッズ表示板をクリックし、やはり同様に購入金額を決定します。このようにして、1枚の投票券について、5通りまでの買い目を選択できます。



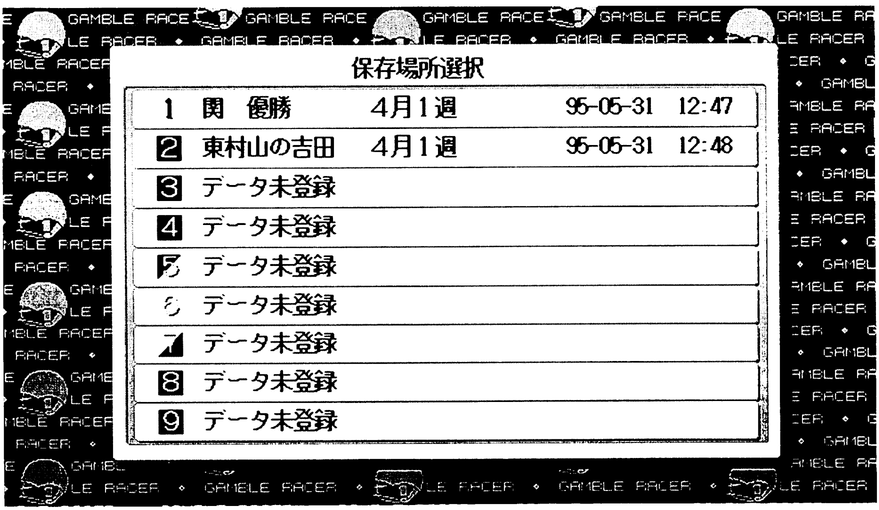
すべて選択し終わったら、「購入」をクリックします。
車券は全部で5枚まで購入できます。

3.4 システム設定

メインメニューで「システム」を選択するとシステムウィンドウが表示されます。

3.4.1 保存

システムウィンドウで「保存」を選択するとデータ選択ウィンドウが表示されます。

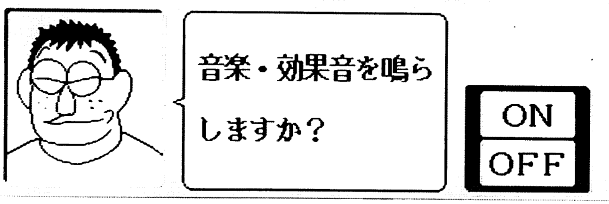


データの保存は、プレイヤーが保存したい時に保存することができます。
「保存データ無し」と表示されている部分にはデータが保存されていません。

データを保存するとデータ選択ウィンドウに保存情報が表示されますが、保存情報の表示されている部分にデータを保存すると、以前のデータは使用できなくなります。

3.4.2 音楽

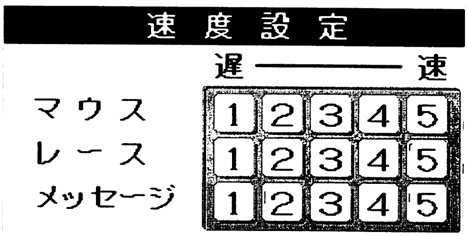
システムウィンドウで「音楽」を選択すると音楽ウィンドウが表示されます。



「ON」または「OFF」で、音楽の有無を選択します。

3.4.3 速度

システムウィンドウで「速度」を選択すると速度設定ウィンドウが表示されます。



「1」から「5」の数字をクリックし、マウス、レース、メッセージの速度を設定します。

3.4.4 中断

システムウィンドウで「中断」を選択すると、ゲームが終了します。
なお、「中断」ではデータは保存されないので注意して下さい。

3.4.5 終了

このゲームでは、いったん目的を達成してエンディングを迎えた後も、そのデータでのゲーム継続は可能になっています。
そのようなデータでゲームをしている時には、メニューにこの項目が追加され、いつでも選択すると、エンディングが流れゲームが終了します。
なお、「終了」ではデータは保存されません。

4 ☆ 競輪入門

競輪は、まだ一般にそんなに知られていないので、
ここではゲームをより楽しむ為に、競輪の概略を説明します。
スペースに限りがありますので
ゲームに関連する部分に絞って解説します。

4.1 競輪の概要

競輪は昭和23年11月に九州小倉競輪場で産声をあげました。以来四十余年、幾多の変遷を経て、競輪は4000人以上の選手を抱える有力なプロスポーツに成長しました。

この間、数々の有力選手を輩出するとともに、日本で生まれた自転車競技として着々と国際化が進んでおり、特に世界選手権プロスプリントでV10を達成した中野浩一選手は日本国内のみならず、自転車競技の盛んなヨーロッパでは有名です。また1980年からは「ケイリン」が世界選手権で正式種目に採用されています。

競輪はまた「推理するスポーツ」とも言われます。

極限まで機能性を追求した重さ10Kgに満たない競技用自転車（ピストレーサー）でバンクを疾走するスピード感や、格闘技を見るような競りの迫力は素晴らしいものがあります。

しかし、競輪を観る者にとっての最大の魅力は、ほつれた糸を一本一本解きほぐすような推理の面白さでしょう。

競輪のレースは、参加する９人の選手が自転車に乗り、早くゴールした選手から順番に１着、２着．．．．と順位がついていく仕組みになっています。

これだけなら、脚力の上の者が勝つというだけに思われがちですが、実際には力が上だからというだけで勝てるとは限りません。選手同士の連係の成功、失敗や、頭を使った駆け引きがあり、これが脚力と同じかそれ以上の勝敗を決する要素となります。

さらに、競輪には他のギャンブルスポーツ（競馬・競艇など）と違い、生身の人間が自分の力で走るという特徴があります。このため、選手の心理状態、連係する選手との親密さの度合い、過去の連係の実績など、非常に人間くさい数多くの要因がレースの中身を決めていきます。

「誰の先行には誰が付け、誰が先行したら誰が捲って．．．．」と展開を推理していき、自分が思った通りにレースが決まる楽しさには格別のものがあります。

4.2 ライン

競輪競走は個人競技なのですが、実際には選手ひとりひとりがバラバラに戦うのではありません。選手は「ライン」と呼ばれる集団をつくって何人かで組んで戦います。

競輪という競技の大きな特徴として、ひとりで戦うよりも多くの人数で連係した方が断然有利な競走ができることがあげられます。それは、競輪は風圧が大きく影響する競技だからです。

先頭を走る選手は絶えず風の抵抗を受け続けることになります。たとえどんなに強い先行選手でも、自分が風を切って走るすぐ後ろに敵がいたのでは、相手を大きく利することになりますので苦しい競走を強いられます。つまり、自分は風の抵抗を受けて苦しいのですが、その後ろの選手は前の選手が風よけになるため体力を温存できる

からです。

そのため、先行選手としては、自分の後ろ、そしてさらにその後ろには味方がいてくれたほうがありがたいということになります。

追い込み選手は先行選手に風を切って走ってもらうかわりに、敵からラインの先行選手を守る役割を負います。

このように、ラインは（先行—追込—追込）というように、先行選手を先頭に何人かの追込が先行選手の後ろに付く形になっています。

昔は、そのレースに出る最も強い先行選手には最も強い追込選手が付けるのが原則でしたが、最近は同じ地域の選手同士で結束するのが普通です。

この地域の結びつきは、近ければ近いほど強くなっています。一番近いのが同県（同じ都道府県同士の選手）ラインで、次いで同じ選手会同士のラインです。

選手会というのは、競輪選手相互の利益を守るため置かれている組織で、これは全国を8ブロックに分けて組織されており、その下に各県単位の支部があります。この、同一の選手会に所属する選手同士が同じレースに出場した時に、互いに連係してラインを形成するケースが多くみられます。

出身都道府県と選手会は下のような関係になります。

北日本＝北海道　青森　秋田　岩手　宮城　山形　福島
関東　＝茨城　栃木　群馬　埼玉　東京　新潟　長野　山梨
南関東＝千葉　神奈川　静岡
中部　＝愛知　岐阜　三重　富山　石川
近畿　＝京都　大阪　和歌山　奈良　兵庫　滋賀　福井
中国　＝岡山　広島　山口　島根
四国　＝香川　徳島　愛媛　高知
九州　＝福岡　佐賀　長崎　大分　宮崎　熊本　鹿児島

注）鳥取県と沖縄県には現在登録選手がいません

同じ選手会内の選手同士が連係した場合は、そのラインは選手会の名前を取って、「北日本ライン」「南関（南関東）ライン」というように呼ばれます

さらに大きく、全国を二つに割って「東日本（北日本・関東・南関東）」「西日本（中部・近畿・中国・四国・九州）」同士でラインが組まれることもあります。遠征した場合や特別競輪で、出場するレースに自分の地元地区の選手がいない場合などは、さらに地域を大きく区切った「東日本」「西日本」同士で結束することになります。

この他、選手が競輪学校で訓練を受けた時、つまり同期のつながりでラインが組まれることや、寒冷地の選手が冬季に練習地を移動する場合の、移動先の練習仲間との

ラインなどがあります。

4.3 戦法

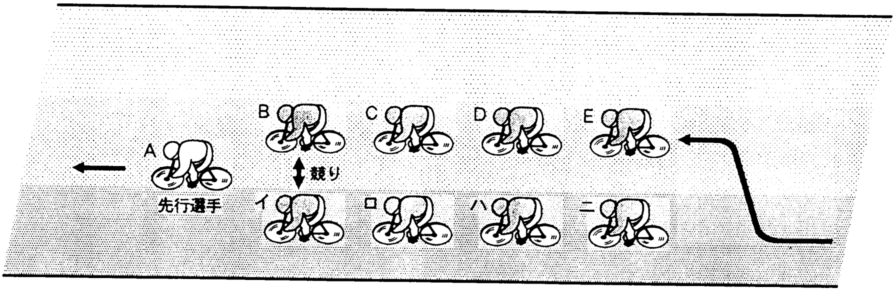
競輪選手は、自分の特長を最大限に生かすことができる得意戦法を持っています。脚の特長、ということで脚質とも言われます。この脚質は、大別すると「先行」「追込」「自在」に分かれます。

(1) 先行

先行とは、勝負どころで先頭に立ち、そのままゴールにまで逃げ切ろうという戦法です。

先行は、自分でチャンス（展開）を作っていく戦法なので、ある意味では1番有利な戦い方なのですが、かなりの脚力を必要とする事と、あくまでも自力勝負の為、仕掛け所、あるいは作戦を失敗すると大敗はまぬがれないという厳しさがあります。

●抑え先行

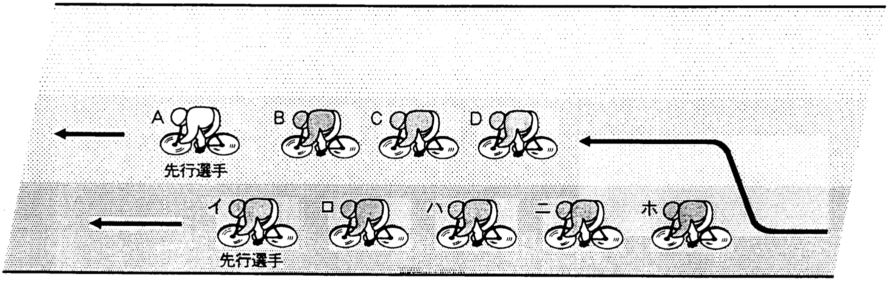


先行選手「A］が先行体勢に入っても、ペースを上げずに脚力を温存したまま、後位を競らせながら先行する。

先行は一番前で走る戦法ですから、誰よりも最もゴール線に近い位置で競走できる有利さがある反面、先頭は最も風の抵抗を受けるため苦しいという不利があります。

このため、全力で先行している時間がなるべく短いほうが先行選手にとっては有利です。いったん前に出ても仕掛けをなるべく遅らせて力のロスを防ぐ先行の仕方を「抑え先行」と言います。

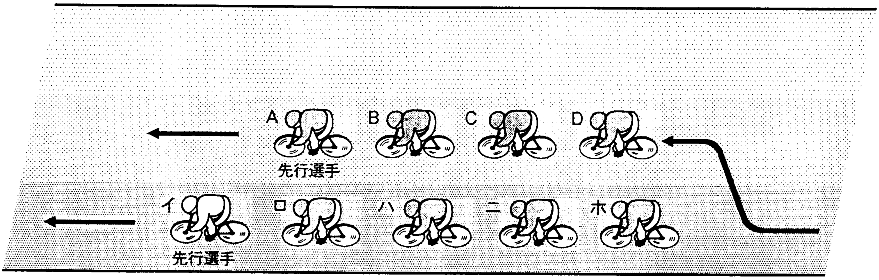
●カマシ先行



全体のペースが上がっていない状態で、先行選手「A」が他のラインの不意をついて先行体勢に入る。

また、後ろにいる選手が全体のペースが上がらないうちに不意をついて一気に先行し、後続の巻き返しをしにくくさせる戦法を「カマシ」といいます。

●突っ張り先行

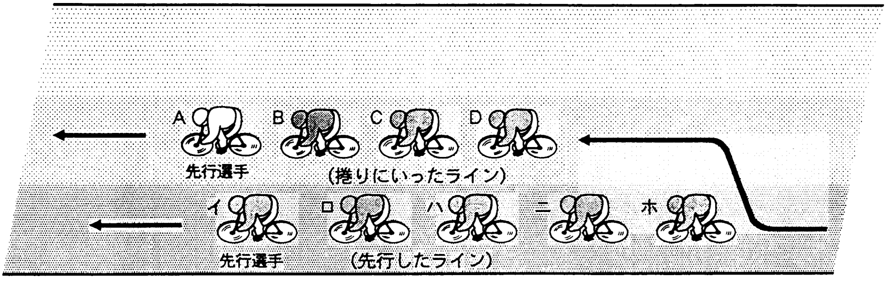


先行選手「イ」がいったん先行体勢に入り、「A」のラインが上昇してきても後ろに下がらず、そのまま強引に先行する。

競輪は９人で争う競技ですが、最終的に先行できるのはただ１人です。同じレースに先行選手が何人も乗った場合、先行争いが生じます。

このような場合には、先行選手同士で争ったすえに強引に先頭に立つ「突っ張り先行」をすることも出来ますが、力を大きくロスすることになります。

●捲り（まくり）



先行した「イ」のラインの後方より、先行選手「A」が一気に加速してそのまま「イ」のラインを抜き去る。

先行争いで力を使いきると、たとえ先行できてもゴールまで力が持たないことがありますので、これを嫌った場合は先行をあきらめて「捲り」に回ることになります。「捲り」は中団から一気に追い抜いて先頭に立つ戦法であり、捲りが決まったときは非常にあざやかに見えますが、前を走る選手に邪魔をされる危険性が常にあり、不発に終わった時は大敗を喫する可能性もある戦法です。

先行選手のなかにも、先行が得意の選手、捲りが得意の選手、両方を同じくこなす選手がいます。

（2）追込

追込とは、先行選手の後ろの位置を走りながら、4コーナーを回ってからの直線で追い抜く戦法です。

風圧の影響の大きい競輪では、先頭を走る先行選手は絶えず風の抵抗と闘わなくてはなりませんが、先行選手の後ろの位置は先行選手が風避けになるので負担が少なくて済みます。

このため、先行選手のすぐ後ろの位置は、競走中に脚力を温存でき、なおかつゴール線には先行選手の次に近いわけですから、極めて有利な位置ということになります。

この先行選手のすぐ後位の位置を「番手」と言い、追込選手にとっては理想的な位置となっています。大名行列の大名様になぞらえて俗に「大名」とも言います。

先行に比べると追込は楽そうですが、追込選手にも大事な仕事があります。

それは、他のラインから先行選手を守るという仕事です。自分のラインの選手が先行すると、他ラインの先行選手の捲りが後ろから飛んできますので、これをブロックしなくてはなりません。

また、自分のラインの先行選手がすんなりと先行しやすいように、先行選手のことを考えて位置取りをしたり、競走を組み立てるのも追込選手の大事な仕事です。

追込選手であれば番手が欲しいのは当然ですが、同じライン内に追込選手が何人もいる場合は、3番手、4番手で我慢しなくてはならない選手が出てきます。こういった時は追込選手の間で並びの調整が行われ、通常は強い選手から順番に並びます。

ただし、ライン内の先行選手と格下の追込選手が同県の練習仲間同士であり、その追込選手が番手を強く主張した時に、力の強い追込選手が番手を譲って3番手を回ることもあります。追込選手間での調整がつかなかった場合は「競り」となって、追込選手同士で番手を取り合うことになります。

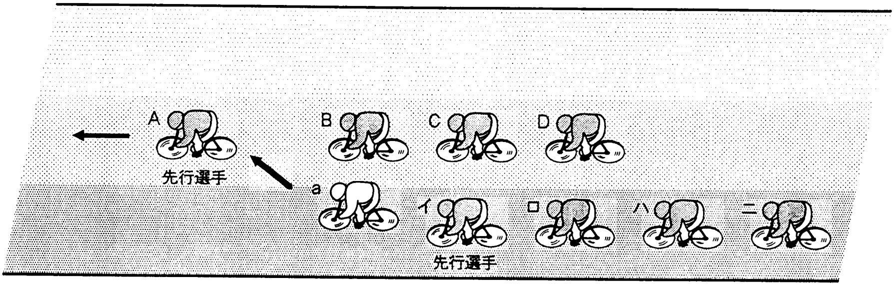
追込選手が自分の出場するレースに、ラインの先行選手が全くいないという時もあります。

先行選手であれば自分で動けるわけですから、ラインが出来なくとも最初から捲りを狙うなり何とかなりますが、先行選手の力を頼る追込選手にとって使える先行選手がいないのは致命的です。

このような場合は、他のラインの一番後ろに付いて我慢するか、イチかバチか他のラインの先行選手の番手を狙って勝負することになります。

当然この場合は、他ラインの番手の選手との競りになりますが、スタートしてすぐからびっしりと競り合っていたのでは脚力を消耗して共倒れになりかねません。

●飛びつき

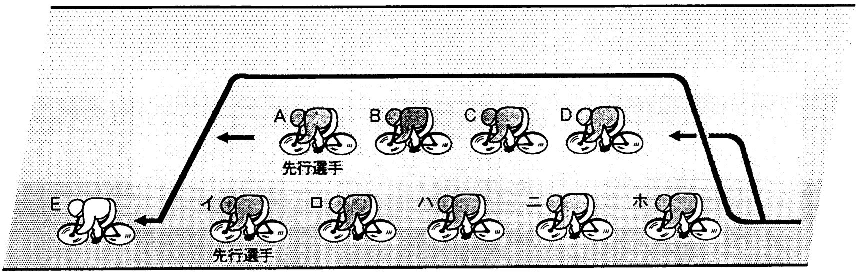


目標とする先行選手のいない追い込みの「a」が、先行選手「A」の踏みだしに合わせて「A」のラインの番手にとびつく。

このため、力のロスを防ぎつつ競るテクニックとして「飛びつき」があります。これは勝負どころで自分が狙った先行選手が前に出ていくのを見計らい、その先行選手が踏み出すタイミングにあわせて後ろに飛びつく戦法です。

この瞬間は本来の番手の選手もタイミング合わせに神経を使っており、隙を突きやすいのです。また、ダッシュに番手の追込選手が踏み遅れることもあり、上手くいけば競りなしで番手に潜り込めることもあります。

●イン斬り

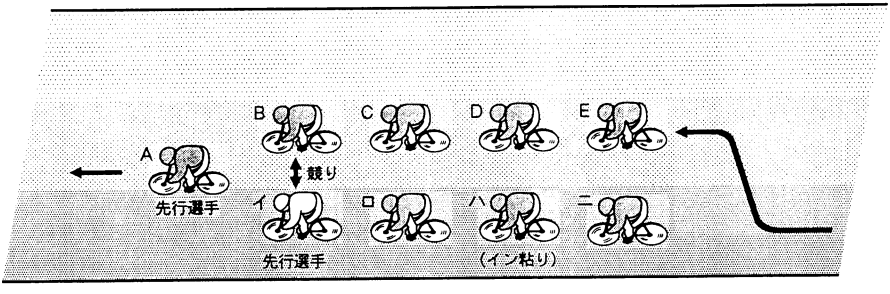


「A」のラインの追い込み選手「E」が、先行選手「イ」のラインの前に出て、「イ」の先行を抑えるとともに「A」を自分の前に迎え入れる。

飛びつきでは、せっかく狙った先行選手の番手を取りきっても、その先行選手が先行できない危険があります。そのため、先行する選手の番手を確実に狙うために「イン斬り」で番手を狙いに行く方法もあります。

イン斬りとは、いったん自分が一番前に出て、その後外側から先行選手が上昇してきたところで内側から番手に競りこんで、番手を奪い取る戦法です。

●イン粘り



先行選手「イ」が、先行はしたが先行選手「A」に前にいかれて先行しきれなかった場合、後にさがってしまわず「A」のラインの番手で競る。

競りの別のパターンとしては、「イン粘り」があります。通常は番手で競りを行うのは追込選手ですが、これは先行選手が競るという特殊なケースです。

いったん先行選手が先行したにもかかわらず、他の先行選手が外側から被せるようにして先行してきた時に、引いてしまわずに先行選手の番手の位置で競り合うのがイン粘りです。これもイン斬りと同じく内側で競る形になります。

競輪は円形のバンクで行われますので、競走中は常に外側に向かって遠心力が働きます。すなわち絶えず外外に引っ張られ続けるわけですから、競りは外側で競るよりも内側で競ったほうが有利になります。

このため、普段競りの練習をしていない先行選手でも、ツボにはまると本職の追込

選手を競り落としてしまうことがあります。この場合は使われる先行選手にとっては、すぐ後ろに敵の先行選手が付いてしまうわけでたまったものではありません。

よほど先行選手の力が抜けてない限りは、番手の位置からの捲りの「番手捲り」を打たれてしまうか、直線まで使われて一気に追い抜かれるかになってしまいます。

(3) 自在

基本的には追込主体だが機動力を持ち、メンバー、展開に応じて先行捲り、捲り追込等戦法を自在に使い分ける選手もいます。

4.4 級班

競輪選手は上からＳ級、Ａ級、Ｂ級の３つのクラスに分かれています。原則として、自分が所属する級以外の選手と対戦することはありません。

また、Ｓ級は１班から３班、Ａ級は１班から４班、Ｂ級は１班と２班にそれぞれ細分されています。

****

各級班の在籍人数（平成７年３月１日現在）

Ｓ級１班	130名	Ａ級１班	614名	Ｂ級１班	718名
Ｓ級２班	155名	Ａ級２班	611名	Ｂ級２班	786名
Ｓ級３班	155名	Ａ級３班	609名		
		Ａ級４班	605名		

****

対戦の例外はSAトーナメントで、Ｓ級下位とＡ級上位との対戦があります。

本ゲームは競輪をシュミレートしたゲームですが、ゲーム中ではＡ級Ｂ級のレースおよび選手は出てきません。Ｓ級のみ200人という構成になっています。また、賞金体系も実際のものとはやや違っています。

競輪学校を卒業した選手がまず格付けされるのはＢ級２班です。これは競輪学校での在校成績とは無関係です。そして、４カ月間のあいだ新人リーグで同期同士で凌ぎを削ります。

新人リーグが終了すると、その成績を元にして、Ａ級１班からＢ級２班までの格付けがなされます。

こうしてそれぞれの級班に散っていった後は、その自分が所属する級の中での戦いが始まるのです。

4.5 競走得点と評価点

競輪選手の昇降級は、主として競走得点によって決定されます。競走得点とは選手のレースでの実績を表す通信簿です。この点数をもとに算出する評価点が上位の選手は上の級班にあがり、点数が落ちた選手は下への降級を余儀なくされます。

級班の変更は、一年を3つに区切った前期、中期、後期それぞれの期間の上位平均競走得点に業績点、事故点を加味した評価点によって行われます。これによって決定された級班は、翌々期（平成7年度前期であれば平成7年度後期）の競走に適用になります。（このゲームでは、翌期に適用するようになっています）

****

前期：4月～7月

中期：8月～11月

後期：12月～3月

****

○　競走得点の計算方法

選手がレースに出場すると、その時の着位によって競走得点が与えられます。この競走得点の合計を出走した回数で割ったものが「平均競走得点」です。

下の例は、記念競輪（初日特選1レース）でのS級の勝ち上がりの仕組みです。

初日	予選	3レース（1～2着準決勝 3着特選 4～9着選抜へ）
	選抜	2レース（1～6着準決勝 7～9着特選へ）
	特選	1レース（全員準決勝へ）
二日目	選抜	2レース（1～2着特選 3～9着選抜へ）
	特選	1レース（1～5着特選 6～9着選抜へ）
	準決勝	3レース（1～3着決勝 4～6着順位決定戦 7～9着特選へ）
三日目	選抜	2レース
	特選	2レース
	順位決定戦	1レース
	決勝	1レース

選手には所属する級班ごとに、固有点数があります。(下表)

S1 115	S2 105	S3 100	
A1 95	A2 90	A3 85	A4 80
B1 75	B2 70		

まず、初日はそのシリーズに参加する選手(S級6レースなら6×9＝54名)のうち、高い級班の選手からから順に上位のレースに参加したと仮定してレースごとの平均点を計算します。

この平均点とは、レースごとのそれぞれの出場選手の持つ固有点数を合計し、参加人数で割ったものです。これが、そのレースの5着の競走得点となります。そして、ひとつ着が上がるごとに2点を加え、ひとつ着が下がるごとに2点を減じていきます。

例えば、平均点が100点であれば、1着は108点であり、9着は92点です。

そして、二日目以降は、固有点数の代わりに、そのレースに参加する選手の前日の競走得点を使って平均点を出し、これが5着の競走得点となります。

このようにレースごとに獲得した競走得点を、各期の4カ月の間に集計していくわけですが、ひとつの期に21回以上競走に出場した場合は上位の21走が得点計算の対象になります。この上位21走の平均点「上位平均競走得点」といいます。

この「上位平均競走得点」に「業績点((1着回数×4点＋2着回数×2点)÷出走回数)」を加え、「事故点(失格3点　重大走行注意1点　走行注意0.2点)」を差し引いたものが「評価点」で、これが昇降級審査の基準になります。

ただし特別競輪に関しては、競走得点の計算は少し違った体系となっています。

4.6 違反行為と罰則

レース中の違反行為には、違反の程度によって重いものから順に「失格」「重大走行注意」「走行注意」の3種類の処分が行われます。

違反行為には以下のようなものがあります。

○ 押圧・押し上げ

他の選手に外側から体当たりし、あるいは内側から押し上げること

○ 斜行・蛇行

斜行、あるいは蛇行して、他の選手の進路を妨害すること

○ 無理な差し込み、追い抜き

走行の安全に必要な間隔を保持せずに、差し込み、追い抜きを行うこと

また、バンクには内圏線と外帯線という線が引かれています。

内圏線とは、競走路の最も内側にある線で、この線を内側に踏み越えることは、危険を避けるためやむを得なく一時的に越える場合以外は違反になります。

外帯線は内圏線の70cm外側に引かれている線ですが、前にいる選手が内圏線と外帯線の間にいる場合は、内側から追い抜くことは危険防止の意味から違反になっています。

※95年4月より競走規則が改定され、失格基準が厳しくなったり、事故点が累積加算される等の変更がありましたが、本ゲームは94年以前の規則に準じています。

4.7 バンクの種類

競輪が行われる競走路（バンク）には、その一周回の周長により次の3種類（333.3m、400m、500m）に分類されます。

競輪場は全国に50場ありますが、このうち一周333.3mのバンクが8カ所、400mのバンクが33カ所、500mのバンクが9カ所です。

一般に、周長が短いコースは直線も短いので追込み選手の追込みが間に合わず、先行選手が有利になることが多く逆に直線が長いコースだと追込み選手が有利になりやすいですが、バンクでの風向きやカント（コーナーの傾き）の深さ等、バンクごとに違いがありますし、選手の脚質とバンクの相性などで結果が変ってくることもあります。

バンクごとの周長は巻末の資料を参照して下さい。

4.8 レースの種類

競走の種類には、先頭固定競走と普通競走とスプリント・レースの3種類があります。このうち、スプリント・レースを現在実施している競輪場はありませんので、先頭固定競走と普通競走について説明します。

(1) 先頭固定競走

先に述べたとおり、競輪競走は風の抵抗の影響を強く受ける競技ですので、たとえ先行選手といえども自分が駆けて保つところより前では、一番前には出たくありません。一番前を走ると脚力の消耗が大きいからです。追込選手ならなおさらです。

先頭固定競走は、レースに参加しない先頭誘導員が選手を誘導するという形態の競走で、現在ではほとんどの競輪競走が先頭固定競走となっています。

先頭固定競走においては、競走選手があまり早く（一周500mと400mのバンクで

は残り2周以前、一周333mのバンクでは残り2周半以前）誘導員を交わして前に出ると重大走行注意のペナルティーをとられます。

本ゲーム中で行われる競走はすべて先頭固定競走です。

(2) 普通競走

競走に参加する選手のうち、自発的に先頭を走ることを申し出る選手がいた場合は、先頭誘導員を置かずに競走が行われます。この時、先頭を走る選手を「トップ引き」といいます。

トップ引きの選手も車券の対象にはなりますが、まず勝てる可能性はありません。その代償として手当が支払われますが、トップ引き希望者は多くなく、特にS級の競走において普通競走を見ることはまれになっています。

4.9 開催の種類

ここでは、S級のレースを中心に開催の種類を紹介します。

(1) S級シリーズ

S級選手の出場する競輪で、各競輪場で年間3回程度開催されます。(ゲーム中では年1回です)

(2) 記念競輪

各競輪場の開設を記念して行われる競輪で、年一回6日間を半分づつに区切って（前節3日間、後節3日間）行われます。記念競輪には有力どころの選手が斡旋され、年に一度の華やかなお祭りとなっています。（ゲーム中では前後節はありません）

(3) 特別記念（ふるさとダービー）

地方の競輪場の活性化を目的として、記念競輪をさらに充実させた特別記念競輪として開催されています。毎年3場開催され、同一場所は2年連続で開催されます。4日制の競輪で出場選手はすべてS級です。（ゲーム中にはありません）

(4) 特別競走

トーナメント制によらない一発勝負の競輪で、現在は暮れに行われる競輪グランプリのみとなっています。

(5) 特別競輪

競輪における、特に大きなレースです。次項で説明します。

4.10 特別競輪

特別競輪には以下の6つがあります。

(1) 日本選手権競輪

競輪ダービーと呼ばれ、暮れのグランプリと並ぶ競輪界のビッグイベントです。

毎年3月に行われる特別競輪のうち最大のもので、1月末～2月上旬に行われる「日本選手権競輪トライアルレース」の成績上位者が出場選手となります。

※トライアルレースは94年の松戸ダービーを最後に廃止されましたが、ゲーム中では採用しています。

(2) 高松宮杯競輪

例年大津びわこ競輪場で開催されています。東西対抗戦の形態をとっており、準決勝までは東日本同士、西日本同士で闘い、その上位者が決勝戦で宮杯を巡って競います。

(3) 全日本選抜競輪

例年8月の上旬に開催されています。全国を8地区に分け、その地区のS級在籍選手数に比例した人数の成績上位者が出場選手として選出されます。

(4) オールスター競輪

ファン投票によって選出された選手が、出場選手の中心となる「人気選手の祭典」です。ここ数年は9月の下旬に開催されています。

(5) 世界選手権記念トーナメント寛仁親王牌

1990年に前橋競輪場（グリーンドーム前橋）で世界選手権が行われたのを記念して開かれていた世界選手権記念トーナメントが、94年から4日制の特別競輪に昇格して始められました。

(6) 競輪祭

競輪発祥の地である小倉競輪場で、その発祥を記念し毎年11月に行われている特別競輪です。記念競輪の成績上位者が出場選手の中心です。「全日本競輪王戦」と、デビュー後3年以内の選手による「全日本新人王戦」の2つのレースがあります。

本ゲームでは新人選手は登場しませんので「全日本新人王戦」はありません。

この他に、93年まで特別競走のルビーカップ、94年は全日本選抜競輪スタールビー賞として行われていた共同通信社杯が、95年より4日制の準特別競輪として行われる予定になっています。

上記の特別競輪が開催される競輪場では、その年度は記念競輪は行われないことになっています。

4.11 実際の競輪とゲームとの違い

このゲームは競輪シミュレーションですが、ゲームバランスなどの理由で、実際の競輪と違っている部分があります。

(1) 選手がS級200名のみ。

このため実際はS級1班の選手が、ゲーム中では2班・3班になっていることもあります。

また、各選手の能力は最近の成績をもとにできるだけ客観的に付けたつもりですが、不満を持つ選手の皆さんもいるかと思います。

ゲーム中では選手の体調の変化もシミュレートしているため、好調の時期も不調の時期もありますので長い目で見てやって下さい。

(2) 特別競輪が4日制

上記のように選手が200名ですので、実際の競輪と同じように6日制にすると、ゲームバランスが崩れてしまいますので4日制にしています。

(3) 賞金体系が違う

実際の競輪は、競走の種類や競輪場の売り上げごとに、かなり複雑な賞金体系になっています。

このゲームでは、獲得賞金が影響するのはグランプリへの出走権だけと、お金の要素はあまり重要でないので、簡略化しています。

4.12 ゲームで勝てない方へ

(1) 選手モードで勝てない方

4.2 ラインの項で説明したように、競輪ではどんなに脚力があっても自分の力だけでは勝てません。

そのレースだけのことを考えれば、先行したり、追込んだり、状況に応じて自在に立ち回っても勝てることがあるかもしれません。

しかし、それではラインを組もうとした同地区の選手などからもこちらの戦法が読めなく、信用されなくなり「あいつは何するかわからないから、他の奴と組もう」とか「あいつが勝手にやるなら、こっちも勝手にやろう」などと裏切られたりして、結局勝ち難くなってしまいます。

ここ一番、どうしても勝ちたいというレース以外は、先行なら先行、追込なら追込、

と戦法を明確にした方が長期的には有利になるでしょう。

なお、各キャラクターに最初に設定されている得意戦法以外の戦法をとると、やはり信頼度は落ちます。

例えば、追込戦法の「関 優勝」で先行すると「あいつ、何考えてんだ？」と思われてしまいます。

しかし、この先行をしばらく続けると、だんだん先行選手として認知されてきてまた信頼度が上がってきます。

追込選手の場合は他の能力値も追込み選手むきになっているので、戦法の変更は難しいかもしれませんが、先行選手が追込戦法に変っていくのは実際の競輪でもよくあることです。

(2) 車券師モードで勝てない方

実際の競輪でも、勝っている人はそんなにいないので安心して下さい。

「固いと思ったレースに大きく賭ける」という戦法や「人気の盲点を探す穴狙い」などが考えられますが、その人気が、競馬のように「一番強い馬と二番目の馬の組み合わせが一番人気」というわけではないので、初心者には判り難いかもしれませんので少し解説します。

[競輪のオッズについて]

競輪では、そのレースに出場する選手のうち、最も実力上位であると見られる選手のライン（筋ともいう）から車券が売れていきます。例えば、Ａという先行選手が実力上位だと見られる場合、そのＡ選手につけるＢ選手へのＡ—Ｂという車券が通常は一番人気となります。

仮にC選手がB選手よりも上位だとしても、A選手とのラインが違えばA—CはA—Bよりも高い配当となります。こういった違うライン同士の選手の車券は「筋違い」といって一般的に高い配当がつくものです。逆に実力下位の選手同士でも、ラインの選手同士であればそれほどには高い配当は望めません。

このように、競輪のオッズはラインを中心に人気が形成されていきます。

また、バンクによっても人気となる選手のタイプは変わってきます。一般的に長走路（500バンク）では追込選手が有利、短走路（333バンク）では先行選手が有利と言われており、オッズもこれが反映されます。

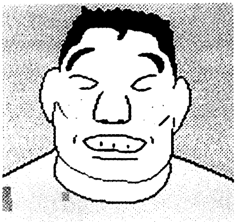
5 ☆ 資料編

5.1　登場選手プロフィール



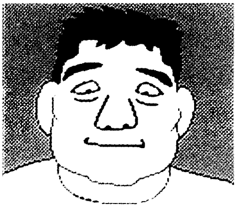
井上　茂徳　（41期 佐賀）

昭和57、59年賞金王。
日本選手権競輪、高松宮杯、全日本選抜競輪、オールスター競輪、競輪祭競輪王、KEIRINグランプリのタイトルを持つ。
「鬼脚」の異名を取る競輪界を代表する追込選手である。卓越したマーク技術に先行選手の信頼も厚い。



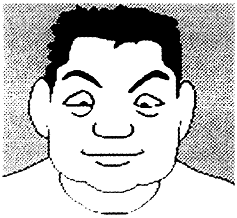
滝澤　正光　（43期 千葉）

昭和60、61、62、63年賞金王。
すべての特別競輪のタイトルを持つグランドスラマーである。
破壊力のある大型先行で一世を風靡したが、近時は自在戦法へと転換している。



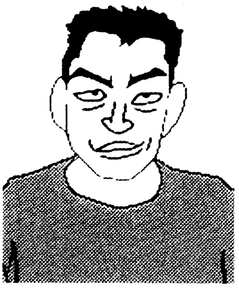
坂本　勉　（57期 青森）

平成元、2年賞金王。
オールスター競輪、KEIRINグランプリ優勝のタイトルを持つ。
アマ時代にロサンゼルスオリンピックで銅メダルを獲得し、華々しく競輪界へ乗り込んだことから「ロスの超特急」の呼び名がついた。



鈴木　誠　（55期 千葉）

平成3年賞金王。
高松宮杯、全日本選抜競輪、KEIRINグランプリのタイトルホルダー。
自在戦法で安定した戦績を残す。
レースでの位置取りの巧さ、流れを見極める判断力には定評がある。



吉岡　稔真　(65期 福岡)

平成4、6年賞金王。
日本選手権競輪、競輪祭競輪王、寛仁親王牌、KEIRINグランプリのタイトルホルダー。
平成2年のデビュー後、わずか2年で初の賞金王を手にした。F1先行の異名を取る、もっか実力ナンバーワン選手である。



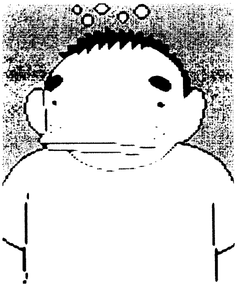
神山雄一郎　(61期 栃木)

平成5年賞金王。
高松宮杯、オールスター競輪のタイトルホルダー。
競輪学校在校時代から大器の呼び声が高く、デビュー直後の平塚ダービーで大型先行として鮮烈な印象を植え付けた。いっとき戦法に迷いが出て伸び悩んだ時期もあったものの、現在では西の吉岡に並ぶ東の横綱との評価へ。



関　優勝　(37期 東京)

漫画の主人公であり、実在の選手ではない。
かつては、強気な位置取りとシャープな差し脚で、特別競輪の決勝にも何度か顔を出す実力があったが、現在は年令からくる脚力の衰えを否めぬ状況になっている。
型破りな性格から、白い目で見られる事も多々あるが、古き時代の競輪道を尊ぶ職人気質の男でもある。



売　　二　(74期 東京)

主人公同様、実在の選手ではない。
無口で馬鹿、大食らい、と一般社会ではあまり役に立たない男であったが、自転車に乗る素質を関に見い出され選手に。ズ抜けた地脚で着々と出世している。順調に育てば、日本を代表する先行選手も夢ではない。

5.2　登場選手一覧 (除、関優勝／売 二)

氏名	県	期別	戦法
大橋　秀人	北海道	44期	追込
俵　　信之	北海道	53期	差捲
斉藤　正剛	北海道	66期	捲先
坂本　　勉	青森	57期	捲先
高谷　雅彦	青森	67期	先捲
佐藤　幸博	岩手	63期	捲先
菅田　順和	宮城	36期	差捲
相原　健樹	宮城	51期	捲差
紺野　哲也	宮城	69期	捲先
佐藤　　仁	秋田	58期	捲差
加藤　　忍	秋田	59期	差捲
有坂　直樹	秋田	64期	捲先
武田・清彦	山形	39期	追込
小磯　伸一	福島	47期	追込
岡部　芳幸	福島	66期	捲先
金古　将人	福島	67期	先捲
上田　　浩	山梨	54期	差捲
木下　　章	長野	61期	先行
小野　和昭	長野	63期	捲先
阿部　康雄	新潟	68期	自在
福田　陽生	栃木	49期	差捲
黒崎　直行	栃木	57期	捲先
坂本　英一	栃木	59期	差捲
福田　匡史	栃木	59期	追込
神山雄一郎	栃木	61期	先捲
高林　秀樹	群馬	50期	追込
矢端　誠二	群馬	55期	捲差

氏名	県	期別	戦法
高橋　光宏	群馬	56期	差捲
松島　伸安	群馬	61期	捲差
後閑　信一	群馬	65期	先捲
清水　敏一	群馬	67期	捲先
稲村　成浩	群馬	69期	先捲
伊藤　公人	埼玉	40期	追込
諸田　勝仁	埼玉	54期	差捲
倉持　伸次	埼玉	55期	捲先
森田　　進	埼玉	57期	追込
奥泉　修司	埼玉	63期	捲先
加藤　雅人	埼玉	69期	先行
山口　健治	東京	38期	追込
尾崎　雅彦	東京	39期	差捲
恩田　繁雄	東京	41期	追込
一村　好伸	東京	46期	追込
阿部　文雄	東京	50期	追込
南雲　孝之	東京	54期	差捲
波潟　和男	東京	57期	先捲
御嶽　俊二	東京	57期	追込
川口　満宏	東京	58期	先捲
広川　貞治	東京	61期	捲先
佐久間仙行	東京	62期	捲差
増子　政明	茨城	40期	差捲
小林信太郎	茨城	42期	追込
戸辺　英雄	茨城	51期	差捲
上方　啓次	茨城	54期	差捲
坂巻　正巳	茨城	55期	差捲
長谷部純也	茨城	57期	差捲
北村　　哲	茨城	58期	追込

氏名	県	期別	戦法
堀　政美	茨城	65期	捲先
朝秀　忠	茨城	68期	先捲
吉井　秀仁	千葉	38期	追込
滝沢　正光	千葉	43期	自在
菅谷　幸泰	千葉	43期	追込
馬場　進	千葉	49期	差捲
東出　剛	千葉	54期	差捲
鈴木　誠	千葉	55期	自在
花嶋　洋之	千葉	56期	差捲
和泉田喜一	千葉	59期	先捲
佐藤　晃三	千葉	61期	差捲
丸島 真改	千葉	64期	先捲
荒金 佳男	神奈川	45期	差捲
東　晃	神奈川	45期	追込
小門 洋一	神奈川	49期	追込
高橋　武	神奈川	50期	差捲
郡司 盛夫	神奈川	50期	追込
遠沢 健二	神奈川	57期	差捲
佐々木竜也	神奈川	57期	捲差
松山　学	神奈川	58期	捲差
新藤　敦	神奈川	62期	自在
出口 真浩	神奈川	63期	自在
藤田 和彦	神奈川	63期	自在
高木 隆弘	神奈川	64期	捲先
伊藤 龍也	神奈川	72期	先捲
国持 晴彦	静岡	41期	追込
森　義弘	静岡	48期	追込
加藤 浩利	静岡	49期	追込
朝内 正幸	静岡	50期	捲差

氏名	県	期別	戦法
伊藤 勝也	静岡	54期	差捲
栗原 勉	静岡	57期	捲先
細川 秀勝	静岡	58期	追込
木部 孝美	静岡	68期	先捲
高橋 健二	愛知	30期	差捲
高橋 美行	愛知	33期	追込
細川 忠行	愛知	46期	追込
松井 英幸	愛知	52期	差捲
細川 貴雄	愛知	53期	差捲
富永 益生	愛知	66期	先行
馬渕 紀明	愛知	68期	先捲
竹内 久人	岐阜	37期	追込
松本 聖志	岐阜	53期	先行
三浦 靖	岐阜	53期	追込
後野 浩一	岐阜	57期	差捲
吉田 喜一	岐阜	58期	追込
浜口 高彰	岐阜	59期	捲差
田中 三善	岐阜	60期	追込
山田 裕仁	岐阜	61期	捲先
山口 幸二	岐阜	62期	追込
鈴木 健	岐阜	64期	差捲
玉木 勝実	岐阜	68期	先捲
佐久間重光	三重	41期	追込
片岡 浩也	三重	49期	追込
萩原 操	三重	51期	差捲
佐久間幸人	三重	51期	追込
橋本 浩一	三重	61期	自在
海田 和裕	三重	65期	先捲
稲積 秀樹	富山	55期	捲差

氏名	県	期別	戦法
鷲田　善一	福井	33期	追込
清嶋　彰一	福井	40期	先捲
野原　哲也	福井	51期	捲差
久保　義弘	福井	59期	捲先
三谷　典正	滋賀	49期	差捲
渡辺　一貴	滋賀	58期	差捲
北川　智博	滋賀	61期	捲先
内林　久徳	滋賀	62期	捲差
松本　　整	京都	45期	追込
山本　真矢	京都	65期	先行
伊藤　保文	京都	71期	捲先
安福　洋一	奈良	41期	追込
賀代　茂雄	和歌山	65期	先行
伊藤　　浩	大阪	45期	追込
桜井　邦彦	大阪	50期	差捲
安田　光法	大阪	54期	捲差
郡山　久二	大阪	55期	捲差
中沢　孝之	大阪	56期	捲差
中武　克雄	大阪	57期	自在
大矢　勝也	大阪	57期	捲差
古原　勝己	大阪	60期	追込
金田健一郎	大阪	60期	自在
渡辺　泰夫	大阪	62期	追込
斉藤　哲也	兵庫	45期	追込
藤本　　浩	兵庫	46期	追込
徳丸　佳克	兵庫	46期	追込
沢田　義和	兵庫	69期	先捲
片岡　克巳	岡山	42期	差捲
松枝　義幸	岡山	47期	差捲

氏名	県	期別	戦法
本田　晴美	岡山	51期	自在
三宅　勝彦	岡山	54期	捲差
長谷　俊昭	岡山	56期	差捲
小川　　巧	岡山	57期	差捲
豊田　知之	岡山	59期	追込
小橋　正義	岡山	59期	捲差
十河　哲治	岡山	60期	差捲
星島　一成	岡山	64期	追込
三宅　　伸	岡山	64期	先捲
星島　　太	岡山	66期	捲差
佐古　雅俊	広島	45期	追込
和田　誠吾	広島	55期	自在
工　　正信	広島	55期	追込
大久保義郎	広島	57期	差捲
宮本　忠典	山口	55期	自在
馬場　圭一	香川	45期	追込
児玉　広志	香川	66期	捲差
川口　浩貴	徳島	48期	追込
川口　秀人	徳島	57期	追込
松村　信定	高知	36期	追込
山本　　剛	高知	52期	追込
伊藤　豊明	愛媛	41期	追込
菊池　仁志	愛媛	47期	追込
梶応　弘樹	愛媛	57期	追込
松木　竜也	愛媛	65期	自在
野田　　正	福岡	46期	差捲
内田　浩司	福岡	51期	捲差
片山　　彰	福岡	52期	差捲

氏名	県	期別	戦法
津村　勝正	福岡	55期	差捲
平田　崇昭	福岡	55期	追込
永田　洋彦	福岡	58期	追込
紫原　政文	福岡	61期	自在
池尻　浩一	福岡	63期	捲差
案浦　　攻	福岡	65期	捲先
古川　　圭	福岡	65期	捲先
吉岡　稔真	福岡	65期	先捲
森山　昌昭	福岡	67期	先捲
加倉　正義	福岡	68期	捲差
井上　茂徳	佐賀	41期	追込
佐々木昭彦	佐賀	43期	追込
佐々木浩三	佐賀	50期	追込
中野　竜浩	佐賀	53期	追込
縁谷　孝春	長崎	53期	追込
黒田　義高	長崎	56期	差捲
大竹　慎吾	大分	55期	追込
中西竜太郎	大分	56期	捲先
西尾　芳樹	熊本	45期	追込
藤本　博之	熊本	53期	追込
西川　親幸	熊本	57期	追込
大里　一将	熊本	60期	捲差
中塚　記生	熊本	63期	差捲
森内　章之	熊本	64期	追込
横田　　努	熊本	69期	先捲
那須　久幸	宮崎	71期	先捲
本田　　博	鹿児島	67期	先捲

5.3 競輪場一覧

場名	所在地	周長
函館	北海道	400m
青森	青森	400m
平	福島	400m
弥彦	新潟	400m
前橋	群馬	333m
取手	茨城	400m
宇都宮	栃木	500m
大宮	埼玉	500m
西武園	埼玉	500m
京王閣	東京	400m
立川	東京	400m
松戸	千葉	333m
千葉	千葉	500m
花月園	神奈川	400m
川崎	神奈川	400m
平塚	神奈川	400m
小田原	神奈川	333m
伊東	静岡	333m
静岡	静岡	400m
一宮	愛知	400m
名古屋	愛知	400m
豊橋	愛知	400m
岐阜	岐阜	400m
大垣	岐阜	400m
四日市	三重	400m

場名	所在地	周長
松坂	三重	400m
富山	富山	333m
福井	福井	400m
びわこ	滋賀	500m
奈良	奈良	333m
向日町	京都	400m
和歌山	和歌山	400m
岸和田	大阪	400m
甲子園	兵庫	400m
西宮	兵庫	333m
玉野	岡山	400m
広島	広島	400m
防府	山口	333m
高松	香川	400m
観音寺	香川	400m
小松島	徳島	400m
高知	高知	500m
松山	愛媛	500m
小倉	福岡	400m
門司	福岡	500m
久留米	福岡	400m
武雄	佐賀	400m
佐世保	長崎	400m
別府	大分	400m
熊本	熊本	500m

5.4 レース一覧

レース名	開催地	開催時期	レース種別
桜花賞	川崎競輪場	4月1週	記念競走
小田原S級シリーズ	小田原競輪場	4月1週	S級シリーズ
泗水杯	四日市競輪場	4月2週	記念競走
よさこい賞	高知競輪場	4月2週	記念競走
取手S級シリーズ	取手競輪場	4月2週	S級シリーズ
桜輪賞	武雄競輪場	4月3週	記念競走
中野カップ	久留米競輪場	4月3週	記念競走
松山S級シリーズ	松山競輪場	4月3週	S級シリーズ
西武園記念	西武園競輪場	4月4週	記念競走
弥彦S級シリーズ	弥彦競輪場	4月4週	S級シリーズ
皐月賞	平塚競輪場	5月1週	記念競走
大垣記念	大垣競輪場	5月1週	記念競走
西宮S級シリーズ	西宮競輪場	5月1週	S級シリーズ
玉藻杯	高松競輪場	5月2週	記念競走
和歌山S級シリーズ	和歌山競輪場	5月2週	S級シリーズ
別府記念	別府競輪場	5月3週	記念競走
京王閣S級シリーズ	京王閣競輪場	5月3週	S級シリーズ
宇都宮記念	宇都宮競輪場	5月4週	記念競走
大宮S級シリーズ	大宮競輪場	5月4週	S級シリーズ
高松宮杯	びわこ競輪場	6月1週	特別競輪
みちのく記念	青森競輪場	6月2週	記念競走
観音寺S級シリーズ	観音寺競輪場	6月2週	S級シリーズ
十宝賞典争奪	弥彦競輪場	6月3週	記念競走
つるぎ杯	富山競輪場	6月3週	記念競走
取手記念	取手競輪場	6月4週	記念競走
佐世保S級シリーズ	佐世保競輪場	6月4週	S級シリーズ
花水木賞	小松島競輪場	7月1週	記念競走
福井記念	福井競輪場	7月1週	記念競走
平塚S級シリーズ	平塚競輪場	7月1週	S級シリーズ
たちあおい賞	静岡競輪場	7月2週	記念競走
高松S級シリーズ	高松競輪場	7月2週	S級シリーズ
サマーチャンピオン杯	松阪競輪場	7月3週	記念競走

レース名	開催地	開催時期	レース種別
小倉Ｓ級シリーズ	小倉競輪場	7月３週	Ｓ級シリーズ
全日本選抜	★	7月４週	特別競輪
小田原記念	小田原競輪場	8月１週	記念競走
西武園Ｓ級シリーズ	西武園競輪場	8月１週	Ｓ級シリーズ
松戸記念	松戸競輪場	8月２週	記念競走
奈良Ｓ級シリーズ	奈良競輪場	8月２週	Ｓ級シリーズ
ちぎり賞	豊橋競輪場	8月３週	記念競走
川崎Ｓ級シリーズ	川崎競輪場	8月３週	Ｓ級シリーズ
防府記念	防府競輪場	8月４週	記念競走
函館Ｓ級シリーズ	函館競輪場	8月４週	Ｓ級シリーズ
函館記念	函館競輪場	9月１週	記念競走
豊橋Ｓ級シリーズ	豊橋競輪場	9月１週	Ｓ級シリーズ
平安賞	向日町競輪場	9月２週	記念競走
門司Ｓ級シリーズ	門司競輪場	9月２週	Ｓ級シリーズ
千葉記念	千葉競輪場	9月３週	記念競走
伊東Ｓ級シリーズ	伊東競輪場	9月３週	Ｓ級シリーズ
オールスター	★	9月４週	特別競輪
名古屋記念	名古屋競輪場	10月１週	記念競走
ゴールドカップレース	京王閣競輪場	10月１週	記念競走
びわこＳ級シリーズ	びわこ競輪場	10月１週	Ｓ級シリーズ
観音寺記念	観音寺競輪場	10月２週	記念競走
甲子園記念	甲子園競輪場	10月２週	記念競走
久留米Ｓ級シリーズ	久留米競輪場	10月２週	Ｓ級シリーズ
火の国杯	熊本競輪場	10月３週	記念競走
青森Ｓ級シリーズ	青森競輪場	10月３週	Ｓ級シリーズ
寛仁親王牌	前橋競輪場	10月４週	特別競輪
毛織王冠争奪戦	一宮競輪場	11月１週	記念競走
岸和田キング争覇戦	岸和田競輪場	11月１週	記念競走
武雄Ｓ級シリーズ	武雄競輪場	11月１週	Ｓ級シリーズ
菊花賞	花月園競輪場	11月２週	記念競走
静岡Ｓ級シリーズ	静岡競輪場	11月２週	Ｓ級シリーズ
富山Ｓ級シリーズ	富山競輪場	11月３週	Ｓ級シリーズ
福井Ｓ級シリーズ	福井競輪場	11月３週	Ｓ級シリーズ
競輪祭	小倉競輪場	11月４週	特別競輪

レース名	開催地	開催時期	レース種別
松阪Ｓ級シリーズ	松阪競輪場	12月１週	Ｓ級シリーズ
高知Ｓ級シリーズ	高知競輪場	12月１週	Ｓ級シリーズ
いわき杯	平競輪場	12月２週	記念競走
広島記念	広島競輪場	12月２週	記念競走
四日市Ｓ級シリーズ	四日市競輪場	12月２週	Ｓ級シリーズ
金華賞	岐阜競輪場	12月３週	記念競走
佐世保記念	佐世保競輪場	12月３週	記念競走
別府Ｓ級シリーズ	別府競輪場	12月３週	Ｓ級シリーズ
競輪グランプリ	★	12月４週	特別競走
和歌山グランプリ	和歌山競輪場	１月１週	記念競走
名古屋Ｓ級シリーズ	名古屋競輪場	１月１週	Ｓ級シリーズ
鳳凰賞	立川競輪場	１月２週	記念競走
東日本発祥記念	大宮競輪場	１月２週	記念競走
玉野記念	玉野競輪場	１月３週	記念競走
向日町Ｓ級シリーズ	向日町競輪場	１月３週	Ｓ級シリーズ
宇都宮トライアル	宇都宮競輪場	１月４週	日本選手権トライアル
松戸トライアル	松戸競輪場	１月４週	日本選手権トライアル
立川トライアル	立川競輪場	１月４週	日本選手権トライアル
岸和田トライアル	岸和田競輪場	１月４週	日本選手権トライアル
広島トライアル	広島競輪場	１月４週	日本選手権トライアル
熊本トライアル	熊本競輪場	１月４週	日本選手権トライアル
防府Ｓ級シリーズ	防府競輪場	２月１週	Ｓ級シリーズ
平トライアル	平競輪場	２月２週	日本選手権トライアル
前橋トライアル	前橋競輪場	２月２週	日本選手権トライアル
花月園トライアル	花月園競輪場	２月２週	日本選手権トライアル
大垣トライアル	大垣競輪場	２月２週	日本選手権トライアル
玉野トライアル	玉野競輪場	２月２週	日本選手権トライアル
小松島トライアル	小松島競輪場	２月２週	日本選手権トライアル
春日賞	奈良競輪場	２月３週	記念競走
千葉Ｓ級シリーズ	千葉競輪場	２月３週	Ｓ級シリーズ
門司記念	門司競輪場	２月４週	記念競走
甲子園Ｓ級シリーズ	甲子園競輪場	２月４週	Ｓ級シリーズ
椿賞争奪戦	伊東競輪場	３月１週	記念競走
ダイヤモンド賞	西宮競輪場	３月１週	記念競走

レース名	開催地	開催時期	レース種別
金亀杯	松山競輪場	3月2週	記念競走
岐阜S級シリーズ	岐阜競輪場	3月2週	S級シリーズ
一宮S級シリーズ	一宮競輪場	3月3週	S級シリーズ
日本選手権(ダービー)	★	3月4週	特別競輪

(★) 年毎に開催地がかわるレースです。
特別競輪が開催される競輪場では、その年度には記念競輪は開催されません。

執筆者

1☆はじめに 2☆起動編 3☆操作編――花岡慶広
4☆競輪入門 ――千葉 茂
5☆資料編 ――花岡慶広

制作後記

車券を買って競輪を見ていると、選手が思った通りに動いてくれないんですね。
「おいおい」「ありゃありゃ」「ひぃ〜〜〜っっっ!!」てなことになります。
挙げ句に、こちらの思う通りに走らない選手を馬鹿呼ばわりして。
本当は自分の予想が馬鹿だったんですけど。

それでも、やっぱり「オレだったらあそこで仕掛けて、
そうすりゃ…」なんて未練がましく考えてしまう。
「じゃ、自分で走ってみろ」なんて言われても、そんな脚力あるわけが無いし、
競輪選手のハードな練習に耐えられる根性なんてどこにも無い。

そこで、机上の空論シミュレーション。仮想の世界では何でもできる。
打鐘から一気に発進、吉岡選手を地獄の7番手に‥。軽く捲られた。
あるいは、番手の井上選手に競りかけて‥。競り負けた。
さらに、大好きな「ギャンブルレーサー」のキャラクターを得て、
「売二」の番手を回る「関 優勝」の「ひえぇ〜〜、千切れた」まで
味わうことができる。

こうして、選手の気持ちがわかったつもりで行く競輪場。
やっぱり思う通りに走らない選手。
う〜ん、このゲームが車券予想に全然役立たないことは保証しましょう。

最後に、実名を使わせて頂いた選手の皆さん、ありがとうございました。

企画・制作㈱プログレス

お願い

★品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良がありましたら新しい製品とお取り替えします。

★本プログラム使用により生じたいかなる事態にも当社は一切責任を負いかねますのでご了承ください。

★本プログラムは、個人として楽しむ以外は、著作権法上、無断で使用、コピーすることは禁じられています。

ご注意

★当社の商品は、純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意ください。

お問合わせ

★このゲームの内容に関するご質問やお問合わせは、手紙でお願いします。
質問の内容を詳しく紙に書いて、返信用封筒（あなたの名前、住所を書いて８０円切手を貼ったもの）を同封の上、下記までお送り下さい。

〒１５０　東京都渋谷区渋谷２－16－１ 日石渋谷ビル１０Ｆ
ビクターエンタテインメント株式会社
マルチメディア本部　インタラクティブソフト部　「ギャンブルレーサー」質問係

★ゲーム内容以外のお問合わせは

☎03－3406－9132　　平日15：00～18：00

ビクターエンタテインメント株式会社